NAT-N1 任天堂 ファミリー コンピュータ™

とうほうけんぶんろく
東方見文録
マルコロード シルクポーロ ビビレバビレブー

取扱説明書

ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。

このたびは、ナツメファミリーコンピュータゲームカセット「東方見文録」をお買い上げいただきまして、ありがとうございます。
　より楽しく遊んでいただくために、取扱説明書をよくお読み下さい。

使用上の注意

- カセットを交換する時は必ず電源を切って下さい。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管、強いショックを避けて下さい。また絶対に分解しないで下さい。
- 端子部に触れたり、水にぬらしたりしないようにご注意下さい。
- ツインファミコン連射スイッチには対応していません。
- テレビ画面から、できるだけはなれて遊びましょう。
- 長時間ゲームをする時は健康のため約2時間に1回、小休止をして下さい。
- ゲーム終了後はACアダプタを必ずぬいて下さい。

目　次

ゲームスタートについて

◆まずファミリーコンピューター「**東方見文録**」のありがたいカセットをセットしてみよう。スイッチを入れるとナツメロゴタイプ画面が出たあとにゲームタイトル画面が表示され、そのままオープニングが始まる。苦労して作ったんだから、最後までチャンと見てね。

◆**✚キー**でカーソルをSTARTの位置に設定したらⒶ**ボタン**を押してみよう。何とまたオープニングが始まっちゃう。この場合Ⓐ**ボタン**進行で、文字データを送ることができるんだ。おっと〝早すぎて読めまシェーン。〟なんて言わせないぞ。

◆うっかり、「オープニングが始まっちまったヨーン。」なんてスローなヤツ、実はオープニングの途中でもスタートできるんだ。
そんな野郎は、**スタートボタン**を押し、オープニングの途中からでも、タイトル画面にもどることができるヨ。

じゃあ、
ヨロシクな！

コンティニューについて

♥では、「こんなゲームもうやめたーい。」ってあなた！　残念ながら、このゲームは章単位でしか、パスワードを用意していないんだ。

章の終わりに、パスワード画面が表示されるので、忘れないようにメモしておこう。

♣タイトル画面をまず出して、コンティニューの位置にカーソルをセットしてⒶ**ボタン**を押したらコンティニュー入力画面がとびだすゾ！

◆コンティニュー入力画面がでたら変えたいマークの上に、カーソルを設定して✚**キー**を上下に動かしてみよう。全部のマークを選びおわったらⒶ**ボタン**を押してみよう。パスワードが正解だったら各章の始めからスタート。まちがうと、「パスワードがちがうビッチー。」と画面にでちゃうよ。

プレゼントがあるぞ！

・じつはパスワードに秘密のマークが1つ隠されているんだ。各章の終りでパスワード表示がでて下のマーク以外がでたら、そのマークをハガキに書いて送って下さい。住所は裏表紙です。

・開発者一同で募金をつのり、貧しいながらハートのこもったプレゼントをしたいと思う。いっぱいきたら、抽せんにさせてもらうけど。ヨロシク！

・秘密のマークは、他のマークの代りになるので、もし出た時は好きなマークを入力、コンティニューする。

カマドウマーン
ハネ無しのバッタらしき虫。

眼球
バタイユの小説題名。難解野郎だ。

ハニワーン
古代日本の宗教的アイテム。

プラナリマーン
生物Ⅰに出てる、単細胞分裂野郎。

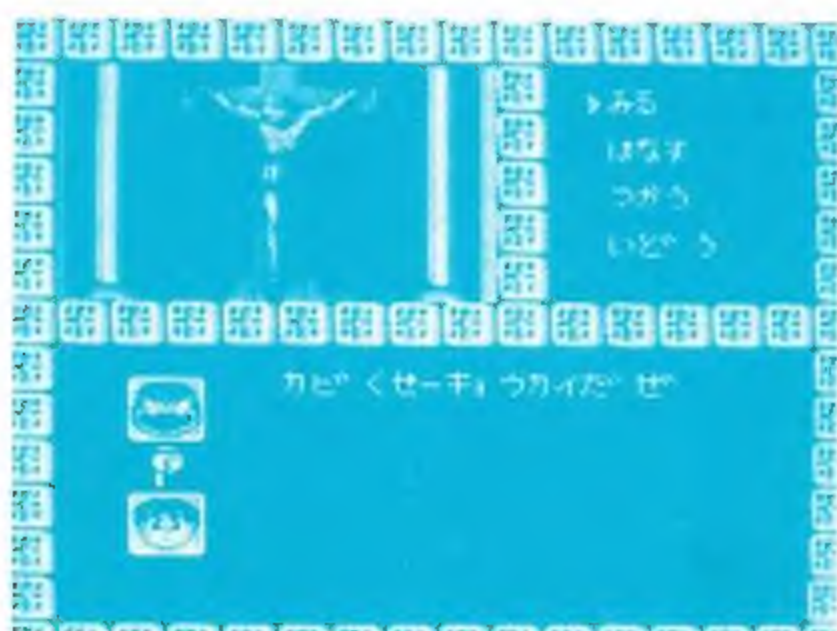
フジツーボ
荒波にもめげず生きるフジツボ。

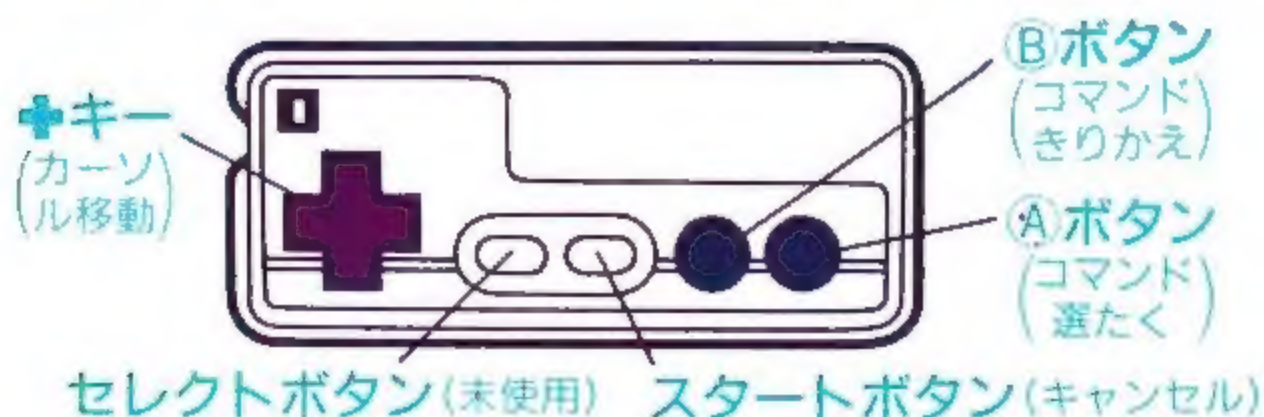
テケテーケ
小学生の女の子の上半身妖怪。

マタマータ
頭のイビツな亀。アマゾン生れだ。

ツメターガイ
海岸にさみしく打ちあげられる。

遊び方 い・ろ・は

まず、画面構成とパスワードについて説明しよう。

コマンド

み　る——とりあえず見てみよう。
はなす——話しでもきいて情報を得る。
つかう——もっているものを使ってみる。
いどう——他のシチュエーションに移動する。
調べる——状況をさらに、くわしく調べる。
なぐる——相手にシゲキを与える。
と　る——もらった物、おちてる物等を手にとる。
人かえる—マルコと文録を交かんする。

コマンドの選び方だがⒷ**ボタン**で、コマンド表示部の切りかえが、できるんだ。コマンド表示部は２枚用意されているので注意しよう。まずはメインコマンドが表示されているんだ。コマンドを確認したら、次に**✚キー**で上下させて、カーソルを動かしてみよう。自分の選びたいメインコマンドにカーソルをセットし、Ⓐ**ボタン**で決定する。すると今度はサブコマンドが表示される。

これも同じ方法でⒷ**ボタン**を使い表示きりかえしてコマンドを選んだら、Ⓐ**ボタン**で決定だ。メインコマンドの設定をまちがえたときには、**スタートボタン**でキャンセルできるぜ。だけど、サブコマンドの決定をまちがえたときは、キャンセルができないからね。注意しよう！

なお、このゲームには、カクシコマンドで２つ３つ、特殊(とくしゅ)モードが設定されるので、探せるもんなら、探してクレクレタコラ。

この画面がでたら、ゲームオーバーだ。残念だけどパスワードを再び入力して、もう１度その章の初めからチャレンジしてくれ！

ヨカッタナ。

プロフィール

氏名：東方見 文録（とうほうけん ぶんろく）
年齢：24歳（日本出発時）
性格：彼は東南アジア大学歴史工学部、旅行学科4回生でアール。頭脳明晰（ずのうめいせき）であるが、性格的ヒズミ大。いわゆる、マッドサイエンストでアール。彼は特にシルクロードにおける東西貿易に深い関心があり、マルコ・ポーロを深く敬愛しているのでアール。いつかは自分も大商人として成り上ることを夢みてるのでアール。黄金の国ジパングで、大もうけするのでアール。

氏名：マルコ・ポーロ
年齢：16歳（ベニス出発時）
性格：正直者であることが彼の唯一の長所である。特に頭脳明晰でもなく、かといって剛勇豪傑（ごうゆうごうけつ）なわけでもないんだ。ようするに普通のヤツなんだ。そんな彼は父ニコロと、元の国へキリスト教を伝道することを目的としていたが……。イタリアはベニス出身。

オープニング

東方見 文録は、東南アジア大学4回生でアール。彼はついに、タイムマシンを発明したのでアール。

そして1275年のベニスへと今旅立とうとしているので、アール。マルコ・ポーロと会うためでアール。彼の目的は黄金の国ジパングをこの目で確めることでアール。

一方、マルコと父ニコロが、フビライハーンの命により、キリスト教伝道のためにアークルへ向う船中のできごと。意味不明の男が突如として現れたのだ！父ニコロはビックリして腰をぬかし、背がちぢんじゃったのでアール。とても元国まで、旅に出られたもんではないのでアール。そこで、この文録とかいう正体不明の男にマルコを助け、元国まで無事たどりつくよう望みをたくすのであった。

これが登場人物だ！

ナビゲーター。たまに意見を聞くのもヨイか。

第１章

いきなり、アークルの町。この町ではまず、宿屋をさがさなきゃ、ノタレ死にしちゃう。この町での目的は、デオパルト（次の法皇候補だ。）に会い、ハーン様の使命を伝えることだ。

キリスト教を元国に伝道するには、こいつの許可と、聖なる油のアリカを聞かなきゃならない。だけど、この町にはきみたちの活動を心よく思っちゃいないヤツらが、たくさんいるんだ。せいぜい気をつけなきゃ。むやみ、やたらと人を信じるもんじゃいけないヨ！

第１章のおレキレキだぜ。

第2章

ホルムズは港町だ。世界各国から、商人どもが、おしよせて人・人・人の人だらけだぜ。色んな国のヤツがいるから気をつけよう。

この章では山の老人てぇー、カゲキなジイサンが、登場するぞ。なかなかジイサンにしちゃあ、手ごわいゾ。思いっきり、がんばろう！ そーだ！ この章では強力な助っ人が登場するぜ。お楽しみに！

第2章の登場人物だぜ！

第3章

バラスルビーを求めて旅するが、マルコが突如(とつじょ)行方不明！仕方なくバダフシャンにやってくるのだが……。信じられない光景が次々に展開！事態はマルコとの意外なからみになっていくゾ。ゲームしてるアンタもきっ〜〜〜と驚いちゃうぜ！

第3章では、登場人物が少いと、おなげきの貴方。がっかりしないで、待ってて！

第4章

死の砂漠越えのあと、元国の出迎えがきて上都に案内されるが、それは黒幕のワナ！

ついに、黒幕との対決がやってきた！相手は軍隊をひきつれている。一方、こちらはたったの2人。ここは知恵を働かせてヤツらをブチのめせ！ここで、奇想天外な武器がご登場！お楽しみい〜。一刻も早くフビライハーンに会えるよう、応援してるよ！

さあ！とうとう4章だ！
君はこの人物に会えるかな？

第5章

ついに迎えた最終章。ジパング、それはどんな国なんだろう。
文録、マルコの運命はいかに!?
あんまり書いたら、つまんないけども、この章は、けっこお、カルトしてるよ！ 特に深い意味はないが。「暗いのが好き！」っていうアンタには、バッチリ満足してもらえるさ！セーゼー、ブッタマゲテオクレ！

おなつかしのジャパニーズ登場だ。どうだ!?

©1988 NATSUME

ナツメ(株)
〒162 新宿区喜久井町39 萩ビル
☎03-232-5251

<外部スタッフ>

斉藤　大
舟田幹彦
西村まさのり
竹内裕子